

Function Description:

1. Power Button: Pressing the power button will turn on the device and play the startup song. It also activates the song selection and demo program.
2. Song Selection Button: Pressing this button starts the game. There are 6 levels in total, each with its own background music. The difficulty increases from LEVEL 1, with more lights appearing as the levels progress. Each successful hit adds 1 point to the digital display, accompanied by a sound effect. A wrong hit is considered an error, and 1 point is deducted from the display. The game ends when the background music stops. If the score exceeds the record for that LEVEL, the challenge is successful; otherwise, the game is considered failed. In the non-game state, long-pressing the song selection button will announce the highest score for the current LEVEL.
3. Speed Button: There are 3 speed settings. The faster the speed, the more lights appear, and the difficulty increases accordingly.
4. Volume Button: There are 4 volume levels that cycle through when pressed.
5. Light Buttons (4 in total): At the start of the game, the lights are white. When a light reaches the end of the runway, press the corresponding button to display the correct color for that runway. Pressing the wrong 1.5V + button will turn the light red. If there is no + 1.5V # operation for 2 minutes, the device will 1.5V + automatically shut down.
6. Power supply: USES 3X1.5V "AAA" size batteries

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.
2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.
4. Lautstärketaste: Es gibt 4 Lautstärkestufen, die beim Drücken durchlaufen werden.
5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.
6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.
2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour commencer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.
3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.
4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.
5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.
6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

機能説明:

1. 電源ボタン: 電源ボタンを押すとデバイスの電源がオンになり、起動音が再生されます。また、曲の選択とデモプログラムも起動します。
2. 曲選択ボタン: このボタンを押すとゲームが始まります。レベルは全部で 6 つあり、それぞれにバックグラウンドミュージックがあります。レベル 1 から難易度が上がり、レベルが進むにつれてライトが増えていきます。ヒットが成功すると、デジタルディスプレイに 1 ポイントが追加され、効果音が鳴ります。間違ったヒットはエラーとみなされ、ディスプレイから 1 ポイントが差し引かれます。バックグラウンドミュージックが止まるとゲームは終了します。スコアがそのレベルの記録を超えた場合、チャレンジは成功です。そうでない場合、ゲームは失敗とみなされます。ゲーム以外の状態では、曲選択ボタンを長押しすると、現在のレベルの最高スコアがアナウンスされます。
3. スピードボタン: 3 つのスピード設定があります。スピードが速いほど、表示されるライトの数が増え、それに伴って難易度が上がります。
4. 音量ボタン: 押すと 4 つの音量レベルが切り替わります。
5. ライトボタン (合計 4 つ): ゲーム開始時のライトは白色です。ライトが滑走路の端に到達したら、対応するボタンを押して、その滑走路の正しい色を表示します。間違ったボタンを押すと、ライトが赤色に変わります。2 分間操作がない場合、デバイスは自動的にシャットダウンします。
6. 電源: 3X1.5V 「AAA」サイズを使用 電池

Descripción de la función:

1. Botón de encendido: al presionar el botón de encendido se encenderá el dispositivo y se reproducirá la canción de inicio. También activa la selección de canciones y el programa de demostración.
2. Botón de selección de canción: Al presionar este botón se inicia el juego. Hay 6 niveles en total, cada uno con su propia música de fondo. La dificultad aumenta desde el NIVEL 1, y aparecen más luces a medida que avanzan los niveles. Cada golpe exitoso agrega 1 punto a la pantalla digital, acompañado de un efecto de sonido. Un golpe erróneo se considera un error y se deduce 1 punto de la pantalla. El juego termina cuando la música de fondo se detiene. Si la puntuación supera el récord para ese NIVEL, el desafío es exitoso; de lo contrario, el juego se considera fallido. En el estado sin juego, al presionar prolongadamente

el botón de selección de canción, se anunciará la puntuación más alta para el NIVEL actual.

3. Botón de velocidad: hay 3 configuraciones de velocidad. Cuanto más rápida sea la velocidad, más luces aparecerán y la dificultad aumentará en consecuencia.
4. Botón de volumen: Hay 4 niveles de volumen que cambian cuando se presionan.
5. Botones de luz (4 en total): Al comienzo del juego, las luces son blancas. Cuando una luz llega al final de la pista, presiona el botón correspondiente para mostrar el color correcto para esa pista. Si presiona el botón 1.5V + incorrecto, la luz se volverá roja. Si no se realiza ninguna operación durante 2 minutos, el dispositivo se apagará automáticamente.
6. Fuente de alimentación: UTILIZA 3 pilas de 1,5 V de tamaño "AAA". Baterías

Descrizione della funzione:

1. Pulsante di accensione: premendo il pulsante di accensione si accende il dispositivo e si riproduce il brano di avvio. Si attiva anche la selezione del brano e il programma demo.
2. Pulsante di selezione canzone: premendo questo pulsante si avvia il gioco. Ci sono 6 livelli in totale, ognuno con la propria musica di sottofondo. La difficoltà aumenta dal LIVELLO 1, con più luci che appaiono man mano che i livelli procedono. Ogni colpo andato a segno aggiunge 1 punto al display digitale, accompagnato da un effetto sonoro. Un colpo sbagliato è considerato un errore e 1 punto viene detratto dal display. Il gioco termina quando la musica di sottofondo si interrompe. Se il punteggio supera il record per quel LIVELLO, la sfida ha successo; altrimenti, il gioco è considerato fallito. Nello stato non di gioco, premendo a lungo il pulsante di selezione canzone verrà annunciato il punteggio più alto per il LIVELLO corrente.
3. Pulsante Velocità: ci sono 3 impostazioni di velocità. Maggiore è la velocità, più luci appaiono e la difficoltà aumenta di conseguenza.
4. Pulsante del volume: ci sono 4 livelli di volume che si alternano quando vengono premuti.
5. Pulsanti luce (4 in totale): all'inizio del gioco, le luci sono bianche. Quando una luce raggiunge la fine della pista, premere il pulsante corrispondente per visualizzare il colore corretto per quella pista. Premendo il pulsante sbagliato 1.5V + la luce diventerà rossa. Se non c'è + 1.5V # operazione per 2 minuti, il dispositivo si 1.5V + spegnerà automaticamente.
6. Alimentazione: USA 3X1.5V "AAA" formato batterie

기능 설명:

1. 전원 버튼: 전원 버튼을 누르면 장치가 켜지고 시작 노래가 재생됩니다. 또한 노래 선택 및 메모 프로그램을 활성화합니다.

2. 곡 선택 버튼: 이 버튼을 누르면 게임이 시작됩니다. 총 6개의 레벨이 있으며 각 레벨마다 고유한 배경 음악이 있습니다. 난이도는 레벨 1부터 증가하여 레벨이 진행될수록 더 많은 불꽃이 나타납니다. 성공적인 타격마다 디지털 디스콰레이에 1점이 추가되고 사운드 효과가 함께 재생됩니다. 잘못된 타격은 오류로 간주되며 디스콰레이에서 1점이 감소합니다. 배경 음악이 중지되면 게임이 종료됩니다. 점수가 해당 레벨의 기록을 초과하면 도전에 성공한 것이고 그렇지 않으면 게임에 실패한 것으로 간주됩니다. 게임이 아닌 상태에서 곡 선택 버튼을 길게 누르면 현재 레벨의 최고 점수를 알려줍니다.

3. 속도 버튼: 속도 설정이 3가지 있습니다. 속도가 빠를수록 더 많은 불꽃이 나타나고 난이도가 그에 따라 증가합니다.

4. 볼륨 버튼: 누르면 4단계의 볼륨 레벨이 순환합니다.

5. 라이트 버튼 (총 4개): 게임 시작 시, 라이트는 흰색입니다. 라이트가 활주로 끝에 도달하면 해당 버튼을 눌러 활주로에 맞는 색상을 표시합니다. 잘못된 버튼을 누르면 라이트가 빨간색으로 바뀝니다. 2분 동안 + 1.5V 작업이 없으면 장치가 자동으로 종료됩니다.

6. 전원 공급: 1.5V "AAA" 크기 배터리 3개 사용

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angezeigt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke Taste: Es gibt 4 Lautstärke Stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Funktionsbeskrivning:

Strömbrytare: Att trycka på strömbrytaren slår på enheten och spelar upp startmelodin. Det aktiverar också låtvalet och demonstrationsprogrammet.

2. Låtvälsknapp: Att trycka på denna knapp startar spelet. Det finns totalt 6 nivåer, var och en med sin egen bakgrundsmusik. Svårighetsgraden ökar från NIVÅ 1, med fler ljus som dyker upp när nivåerna avancerar. Varje lyckad träff ger 1 poäng till den digitala displayen, årlöjst av ett ljud. En felaktig träff räknas som ett misslag, och 1 poäng dras av från displayen. Spelet avslutas när bakgrundsmusiken tytnar. Om poängen överstiger rekordet för den nivån, är utmaningen framgångsrik; annars anses spelet vara misslyckat. I icko-spel tillstånd, kommer en långtryckning på låtvälsknappen att tillkännage den högsta poängen för den aktuella nivån.

3. Hastighetsknapp: Det finns 3 hastighetsinställningar. Ju snabbare hastigheten blir, desto fler lampor tänds och svårighetsgraden ökar i enlighet med detta.

4. Volymknapp: Det finns 4 volymnivåer som växlar när de trycks.

5. Ljusknappar (totalt 4): I början av spelet är ljusen vita. När ett ljus når slutet av banan, tryck på motsvarande knapp för att visa rätt färg för den banan. Att trycka på fel 1,5V + knapp kommer att göra ljuset rött. Om det inte finns någon + 1,5V #åtgärd 2 minuter, kommer enheten att stängas av automatiskt.

6. Strömförsörjning: Använder 3 x 1,5V "AAA"-batterier

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl-taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl-taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke-taste: Es gibt 4 Lautstärke-stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Licht-tasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Popis funkce:

1. **Tlačítko napájení:** Stisknutím tlačítka napájení se zařízení zapne a spustí se úvodní melodie. Také se aktivuje výběr písní a demo program.

2. **Tlačítko výběru písní:** Stisknutím tohoto tlačítka se hra spustí. Celkem je 6 úrovní, z nichž každá má vlastní hudbu na pozadí. Obtížnost se zvyšuje od ÚROVŇ 1, s rostoucím počtem světél v průběhu úrovní. Každý úspěšný zásah přidá 1 bod na digitální displej, doprovázený zvukovým efektem. Špatný zásah se považuje za chybu a z displeje se odečte 1 bod. Hra končí, když hudba na pozadí přestane hrát. Pokud skóre překročí rekord pro danou ÚROVŇ, výzva je úspěšná; v opačném případě se hra považuje za neúspěšnou. V neherním stavu dlouhé stisknutí tlačítka výběru písní ozámí nejvyšší skóre pro aktuální ÚROVŇ.

3. **Tlačítko rychlosti:** Existují 3 nastavení rychlosti. Čím rychlejší rychlost, tím více světél se objeví a obtížnost se odpovídajícím způsobem zvyšuje.

4. **Tlačítko hlasitosti:** Existují 4 úrovně hlasitosti, které se při stisknutí cyklicky procházejí.

5. **Světelná tlačítka (celkem 4):** Na začátku hry jsou světla bílá. Když světlo dosáhne konce dráhy, stisknete odpovídající tlačítko, abyste zobrazili správnou barvu pro danou úroveň. Stisknutí nesprávného tlačítka 1,5 V + změní světlo na červené. Pokud nedojde k žádné operaci + 1,5 V po dobu 2 minut, zařízení se automaticky vypne.

6. **Napájení:** VYUŽÍVÁ 3X1,5V baterie typu "AAA"

Funktionsbeschreibung:

1. **Einschalttaste:** Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. **Songauswahl-taste:** Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl-taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angezeigt.

3. **Geschwindigkeitstaste:** Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. **Lautstärke-taste:** Es gibt 4 Lautstärke-stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. **Licht-tasten (insgesamt 4):** Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. **Stromversorgung:** Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. **Bouton d'alimentation :** appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. **Bouton de sélection de chanson :** appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. **Bouton de vitesse :** il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. **Bouton de volume :** il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. **Boutons lumineux (4 au total) :** Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. **Alimentation :** UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

وصف الوظيفة:

زر الطاقة: سيؤدي الضغط على زر الطاقة إلى تشغيل الجهاز وتشغيل أغنية بدء التشغيل. كما أنه ينشط اختيار الأغنية وبرنامح العرض التوضيحي

زر اختيار الأغنية: الضغط على هذا الزر يبدأ اللعبة. هناك 6 مستويات في الموضوع. كل منها مع موسيقى خلفية خاصة به. زائد الصعوبة من المستوى 1. مع ظهور المزيد من الأضواء مع تقدم المستويات. كل صرة ناجحة تصيف 1 نقطة إلى العرض الرقمي. مصحوبة بتأثير صوتي. تعبر الصرة المحلطة خطاً. ويتم خصم 1 نقطة من العرض. تنهي اللعبة عند توقف الموسيقى الخلفية. إذا تجاوزت النتيجة الرقم القياسي لهذا المستوى، فإن التحدي ناجح. خلاف ذلك، تعبر الصرة وأضواءه في حالة عدم التلب. سيؤدي الضغط المطول على زر اختيار الأغنية إلى الإفلات من أعلى نتيجة للمستوى الحالي

زر السرعة: هناك 3 إعدادات للسرعة. كلما زادت السرعة، ظهرت المزيد من الأضواء وزادت الصعوبة وفقاً لذلك .

زر الصوت: هناك 4 مستويات صوتية تتور من خلالها عند الضغط عليها.

أزرار الإضاءة (4 في المجموع): في بداية اللعبة ، تكون الأضواء بيضاء. عندما يصل ضوء إلى نهاية المدرج ، اضغط على الزر المقابل لعرض اللون الصحيح لذلك. إلى تحويل الضوء إلى اللون الأحمر + V للمدرج. سيؤدي الضغط على الزر العاطفون 1.5 لمدة دقيقتين ، فسيتم إيقاف تشغيل الجهاز تلقائياً 1.5V إذا لم تكن هناك عملية + 1.5.

فولت 1.5 "AAA" مصدر الطاقة: يستخدم 3 بطاريات بحجم

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke Taste: Es gibt 4 Lautstärke Stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Opis funkcji:

1. Przycisk zasilania: Naciśnięcie przycisku zasilania włączy urządzenie i odtworzy piosenkę startową. Aktywny również wybór piosenki i program demonstracyjny.

2. Przycisk Wyboru Piosenki: Naciśnięcie tego przycisku rozpoczyna grę. Istnieje 6 poziomów w sumie, każdy z własną muzyką w tle. Trudność wzrasta od POZIOMU 1, z większą ilością świateł pojawiających się wraz z postępem poziomów. Każde udane trafienie dodaje 1 punkt do wyświetlacza cyfrowego, w towarzystwie efektu dźwiękowego. Nieudane trafienie jest uważane za błąd i 1 punkt jest odejmowany od wyświetlacza. Gra kończy się, gdy muzyka w tle przestaje grać. Jeśli wynik przekroczy rekord dla tego POZIOMU, wyzwanie jest udane, w przeciwnym razie gra jest uważana za nieudaną. W stanie spoczynku, długie naciśnięcie przycisku wyboru piosenki ogłosi najlepszy wynik dla bieżącego POZIOMU.

3. Przycisk prędkości: Dostępne są 3 ustawienia prędkości. Im szybsza prędkość, tym więcej świateł pojawia się i tym samym wzrasta poziom trudności.

4. Przycisk głośności: Istnieją 4 poziomy głośności, które przełączają się cyklicznie po naciśnięciu.

5. Przyciski Światła (4 w sumie): Na początku gry światła są białe. Gdy światło dotrze do końca pasa startowego, naciśnij odpowiedni przycisk, aby wyświetlić prawidłowy kolor dla tego pasa startowego. Naciśnięcie niewłaściwego przycisku 1,5V spowoduje, że światło stanie się czerwone. Jeśli przez 2 minuty nie będzie żadnej operacji + 1,5V#, urządzenie automatycznie się wyłączy.

6. Zasilanie: Wykorzystuje 3 baterie "AAA" 1,5V

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angezeigt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke Taste: Es gibt 4 Lautstärke Stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“ -Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Functiebeschrijving:

1. Aan/uit-knop: Door op de aan/uit-knop te drukken, wordt het apparaat ingeschakeld en begint het liedjesselectie en het demoprogramma te spelen het het opstartlied. Het activeert ook de liedjesselectie en het demoprogramma.

2. Knop voor het selecteren van nummers: Door op deze knop te drukken, begint het spel. Er zijn in totaal 6 niveaus, elk met zijn eigen achtergrondmuziek. De moeilijkheidsgraad neemt toe vanaf NIVEAU 1, met meer lichten die verschijnen naarmate de niveaus vorderen. Elke succesvolle hit voegt 1 punt toe aan de digitale weergave, vergezeld van een geluidseffect. Een verkeerde hit wordt als een fout beschouwd, en er wordt 1 punt van de weergave afgetrokken. Het spel eindigt wanneer de achtergrondmuziek stopt. Als de score het record voor dat NIVEAU overschrijft, is de uitdaging geslaagd; anders wordt het spel als mislukt beschouwd. In de niet-spelstatus zal een lange druk op de knop voor het selecteren van nummers de hoogste score voor het huidige NIVEAU aankondigen.

3. Snelheidsknop: Er zijn 3 snelheidsinstellingen. Hoe sneller de snelheid, hoe meer lichten verschijnen en de moeilijkheidsgraad neemt dienovereenkomstig toe.

4. Volume Knop: Er zijn 4 volumestanden die doorlopen wanneer je erop drukt.

5. Lichtenknoppen (totaal 4): Aan het begin van het spel zijn de lichten wit. Wanneer een licht het einde van de baan bereikt, druk dan op de bijbehorende knop om de juiste kleur voor die baan weer te geven. Het indrukken van de verkeerde 1,5V + knop zal het licht rood maken. Als er gedurende 2 minuten geen + 1,5V # operatie is, zal het apparaat automatisch uitschakelen.

6. Voeding: gebruikt 3x1,5V 'AAA' formaat batterijen

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl-taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl-taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke-taste: Es gibt 4 Lautstärke-stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Funkció leírása:

1. Bekapcsoló gomb: A bekapcsoló gomb megnyomásával bekapcsol a készülék, és a játékosok a dalválasztás és a demóprogram is.

2. Dalválasztó gomb: A gomb megnyomásával indul a játék. Összesen 6 szint van, mindegyik saját háttérzenével. A nehézség az 1. SZINTTŐL kezdve nő, ahogy a szintek haladnak, egyre több fény jelenik meg. Minden sikeres találat 1 pontot ad a digitális kijelzőhöz, amit egy hangeffekt kísér. Egy rossz találat hibának számít, és 1 pontot levon a kijelzőről. A játék akkor ér véget, amikor a háttérzene leáll. Ha a pontszám meghaladja az adott SZINT rekordját, a kihívás sikeres; ellenkező esetben a játék sikertelennek minősül. Játékon kívül állapotban a dalválasztó gomb hosszú megnyomásával bejelenti az aktuális SZINT legmagasabb pontszámát.

3. Sebesség gomb: 3 sebességbeállítás létezik. Minél gyorsabb a sebesség, annál több fény jelenik meg, és a nehézség ennek megfelelően nő.

4. Hangerő gomb: A hangerő gomb megnyomásakor 4 hangerőszint között lehet váltani.

5. Fénygombok (összesen 4): A játék elején a fények fehérek. Amikor egy fény eléri a kifutópályát végét, nyomja meg a megfelelő gombot a kifutópályára megfelelő színének megjelenítéséhez. A rossz gomb megnyomása 1,5 V + pirosra váltja a fényt. Ha 2 percig nincs + 1,5 V # művelet, az eszköz automatikusan leáll.

6. Áramellátás: 3X1,5 V-os "AAA" méretű elemeket használ.

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahltaste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahltaste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärketaste: Es gibt 4 Lautstärkestufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Descrição da Função:

1. Botão de energia: Pressionar o botão de energia ligará o dispositivo e reproduzirá música de inicialização. Ele também ativa a seleção de músicas e o programa de demonstração.

2. Botão de Seleção de Música: Pressionar este botão inicia o jogo. Existem 6 níveis no total, cada um com a sua própria música de fundo. A dificuldade aumenta do NÍVEL 1, com mais luzes a aparecerem à medida que os níveis progredem. Cada acerto bem-sucedido adiciona 1 ponto ao visor digital, acompanhado por um efeito sonoro. Um acerto errado é considerado um erro, e 1 ponto é deduzido do visor. O jogo termina quando a música de fundo pára. Se a pontuação exceder o recorde para esse NÍVEL, o desafio é bem-sucedido; caso contrário, o jogo é considerado falhado. No estado não-jogo, pressionar longamente o botão de seleção de música anunciará a pontuação mais alta para o NÍVEL atual.

3. Botão de Velocidade: Existem 3 configurações de velocidade. Quanto mais rápida a velocidade, mais luzes aparecem e a dificuldade aumenta em conformidade.

4. Botão de Volume: Existem 4 níveis de volume que alternam quando pressionado.

5. Botões de Luz (4 no total): No início do jogo, as luzes são brancas. Quando uma luz atinge o final da pista, pressione o botão correspondente para exibir a cor correta para essa pista. Pressionar o botão errado de + 1,5 V fará com que a luz fique vermelha. Se não houver operação de + 1,5 V por 2 minutos, o dispositivo será desligado automaticamente.

6. Fonte de alimentação: Utiliza 3 pilhas "AAA" de 1,5 V.

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke Taste: Es gibt 4 Lautstärke Stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Περιγραφή Συναρτήσεων:

1. Κομπι λειτουργίας: Πατώντας το κομπι λειτουργίας θα ενεργοποιηθεί η συσκευή και θα αναπαραχθεί το τραγούδι εκκίνησης. Επίσης, ενεργοποιεί το πρόγραμμα επιλογής τραγουδιού και επιδείξεως.

2. Κομπι Επιλογής Τραγουδιού: Η πίση αυτού του κομπι ξεκινά το παιχνίδι. Υπάρχουν συνολικά 6 επίπεδα, τα καθένα με τη δική του μουσική υποκρουση. Η δυσκολία αυξάνεται από το ΕΠΙΠΕΔΟ 1, με περισσότερα φώτα να εμφανίζονται καθώς τα επίπεδα προχωρούν. Κάθε επιτυχημένο χτύπημα προσέβλετο 1 ποόντ στην ψηφιακή θύση, συνολεισμένο από ψηφιακό θάψ: Ένα λάθος χτύπημα θεωρείται σφάλμα και αφαιρείται 1 ποόντ από την οθόνε. Το παιχνίδι τελειώνει όταν σταματήσει η μουσική υποκρουση. Εάν το σκορ ξεπεράσει το ρεκόρ για αυτό το ΕΠΙΠΕΔΟ, η προέλιξη είναι επιτυχής. Διαφορετικά, το παιχνίδι θεωρείται αποτυχημένο. Στην κατάσταση εκτός παιχνιδιού, η πίση του κομπι επιλογής τραγουδιού θα ανακοινώσει το υψηλότερο σκορ για το τρέχον ΕΠΙΠΕΔΟ.

3. Κομπι ταχυτήτας: Υπάρχουν 3 ρυθμίσεις ταχυτήτας. Όσο πιο γρήγορη είναι η ταχύτητα, τόσο περισσότερα φώτα εμφανίζονται και η δυσκολία αυξάνεται αναλόγως.

4. Κομπι ετάσης ήθου: Υπάρχουν 4 επίπεδα ετάσης ήθου που εναλλάσσονται όταν πατηθεί.

5. Φωτεινά κομπια (σύνολο 4): Στην αρχή του παιχνιδιού, τα φώτα είναι λευκά. Όταν ένα φως φτάσει στο τέλος του διαδρομού, πατηθεί το αντίστοιχο κομπι για να εμφανιστεί το σωστό χρώμα αυτού του διαδρομού. Το παήημα του λάθος κομπιού 1.5V + θα κάνει το φως κόκκινο. Εάν δεν υπάρχει λειτουργία + 1.5V για 2 λεπτά, η συσκευή θα 1.5V + κλειδί αυτόματα.

6. Τροφοδοσία: Χρησιμοποιεί 3 μπαταρίες μεγέθους "AAA" 1.5V

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl Taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl Taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angezeigt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärketaste: Es gibt 4 Lautstärkestufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Lichttasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles

Funktionsbeskrivelse:

1. Tænd/sluk-knap: Tryk på tænd/sluk-knappen for at tænde enheden og afspille startsang. Den aktiverer også sangval og demo-programmet.

2. Knap til sangvalg: Tryk på denne knap for at starte spillet. Der er i alt 6 niveauer, hver med sin egen baggrundsmusik. Sværhedsgraden stiger fra NIVEAU 1, hvor der vises flere lys, efterhånden som niveauerne skrider frem. Hvert vellykket tryk tilføjer 1 point til den digitale skærm, ledsaget af en lydeffekt. Et forkert tryk betragtes som en fejl, og 1 point trækkes fra skærmen. Spillet slutter, når baggrundsmusikken stopper. Hvis scoren overstiger rekorden for det pågældende NIVEAU, er udfordringen vellykket; ellers betragtes spillet som mislykket. I tilstanden uden for spillet vil et langt tryk på knappen til sangvalg annoncere den højeste score for det aktuelle NIVEAU.

3. Hastighedsknap: Der er 3 hastighedsindstillinger. Jo hurtigere hastigheder er, jo flere lys vises, og sværhedsgraden stiger tilsvarende.

4. Volumenknop: Der er 4 lydstyrkeniveauer, der cykler igennem, når der trykkes på den.

5. Lysknapper (4 i alt): I starten af spillet er lysene hvide. Når et lys når enden af landingsbanen, skal du trykke på den tilsvarende knap for at vise den korrekte farve for den pågældende landingsbane. Hvis du trykker på den forkerte knap, bliver lyset rødt. Hvis der ikke er nogen + 1,5V-handling i 2 minutter, slukker enheden automatisk.

6. Strømkilde: BRUGER 3X1,5V "AAA" batterier

Funktionsbeschreibung:

1. Einschalttaste: Durch Drücken der Einschalttaste wird das Gerät eingeschaltet und der Startsong abgespielt. Außerdem werden dadurch die Songauswahl und das Demoprogramm aktiviert.

2. Songauswahl-taste: Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet. Es gibt insgesamt 6 Level, jedes mit eigener Hintergrundmusik. Der Schwierigkeitsgrad steigt ab STUFE 1, wobei im Verlauf der Level mehr Lichter erscheinen. Jeder erfolgreiche Treffer fügt der digitalen Anzeige 1 Punkt hinzu, begleitet von einem Soundeffekt. Ein falscher Treffer wird als Fehler gewertet und 1 Punkt wird von der Anzeige abgezogen. Das Spiel endet, wenn die Hintergrundmusik stoppt. Wenn die Punktzahl den Rekord für dieses STUFE überschreitet, ist die Herausforderung erfolgreich; andernfalls gilt das Spiel als gescheitert. Im Nicht-Spielzustand wird durch langes Drücken der Songauswahl-taste die höchste Punktzahl für das aktuelle STUFE angesagt.

3. Geschwindigkeitstaste: Es gibt 3 Geschwindigkeitseinstellungen. Je höher die Geschwindigkeit, desto mehr Lichter erscheinen und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich entsprechend.

4. Lautstärke-taste: Es gibt 4 Lautstärke-stufen, die beim Drücken durchlaufen werden.

5. Licht-tasten (insgesamt 4): Zu Beginn des Spiels sind die Lichter weiß. Wenn ein Licht das Ende der Landebahn erreicht, drücken Sie die entsprechende Taste, um die richtige Farbe für diese Landebahn anzuzeigen. Wenn Sie die falsche 1,5 V + -Taste drücken, wird das Licht rot. Wenn 2 Minuten lang kein + 1,5 V # -Betrieb erfolgt, wird das Gerät 1,5 V + automatisch heruntergefahren.

6. Stromversorgung: Verwendet 3 x 1,5 V „AAA“-Größe Batterien

Description de la fonction :

1. Bouton d'alimentation : appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil et lire la chanson de démarrage. Il active également la sélection de chansons et le programme de démonstration.

2. Bouton de sélection de chanson : appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu. Il y a 6 niveaux au total, chacun avec sa propre musique de fond. La difficulté augmente à partir du NIVEAU 1, avec plus de lumières apparaissant au fur et à mesure de la progression des niveaux. Chaque coup réussi ajoute 1 point à l'affichage numérique, accompagné d'un effet sonore. Un coup erroné est considéré comme une erreur et 1 point est déduit de l'affichage. Le jeu se termine lorsque la musique de fond s'arrête. Si le score dépasse le record de ce NIVEAU, le défi est réussi ; sinon, le jeu est considéré comme un échec. En mode non-jeu, appuyez longuement sur le bouton de sélection de chanson pour annoncer le score le plus élevé du NIVEAU actuel.

3. Bouton de vitesse : il existe 3 réglages de vitesse. Plus la vitesse est élevée, plus les lumières apparaissent et la difficulté augmente en conséquence.

4. Bouton de volume : il existe 4 niveaux de volume qui défilent lorsqu'on appuie dessus.

5. Boutons lumineux (4 au total) : Au début du jeu, les lumières sont blanches. Lorsqu'une lumière atteint la fin de la piste, appuyez sur le bouton correspondant pour afficher la bonne couleur pour cette piste. Si vous appuyez sur le mauvais bouton 1,5 V +, la lumière deviendra rouge. S'il n'y a pas d'opération + 1,5 V # pendant 2 minutes, l'appareil s'éteindra automatiquement.

6. Alimentation : UTILISE 3X1,5V taille « AAA » piles